

(19)



JAPANESE PATENT OFFICE

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11) Publication number: **07204350 A**

(43) Date of publication of application: 08 . 08 . 95

(51) Int. Cl.

A63F 9/22
G09G 5/00
(21) Application number: **06013078**(71) Applicant: **FUNAI ELECTRIC CO LTD**

(22) Date of filing: 12 . 01 . 94

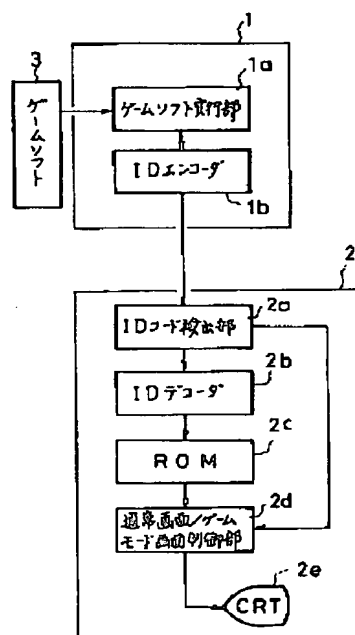
(72) Inventor: **NOTOMI KAZUMI**(54) **TV-GAME SYSTEM**

(57) Abstract:

PURPOSE: To enable automatic adjustment of a proper quality of picture by adding an identification signal to a video signal to be outputted from a game machine to judge the identification signal while the quality of picture of an image is adjusted to be outputted to a screen of a TV unit according to the results of the judgment.

CONSTITUTION: In a game machine 1, a game soft executing section 1a is arranged to execute a game soft 3 mounted thereon and an ID encoder 1b to add to a video signal an ID code for indicating the signal as video signal outputted from the game machine 1. On the other hand, in a TV unit 2, a detecting section 2a is arranged to detect the ID code added to the video signal, an ID decoder 2d to decode the ID code detected and a ROM 2c, having set data of contrast and luminance corresponding to the ID code decoded stored therein separately. A screen to be outputted onto a CRT 2e is controlled automatically with a normal screen/game mode screen control section 2d.

COPYRIGHT: (C)1995,JPO



THIS PAGE BLANK (USPTO)

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平 7 - 2 0 4 3 5 0

(43) 公開日 平成 7 年 (1 9 9 5) 8 月 8 日

(51) Int. Cl. ⁶	識別記号	庁内整理番号	F I	技術表示箇所
A63F 9/22		D		
G09G 5/00	510	X 9471-5G		

審査請求 未請求 請求項の数 1 F D (全 3 頁)

(21) 出願番号 特願平 6 - 1 3 0 7 8

(22) 出願日 平成 6 年 (1 9 9 4) 1 月 1 2 日

(71) 出願人 0 0 0 2 0 1 1 1 3

船井電機株式会社

大阪府大東市中垣内 7 丁目 7 番 1 号

(72) 発明者 納 富 和 己

大阪府大東市中垣内 7 丁目 7 番 1 号 船井
電機株式会社内

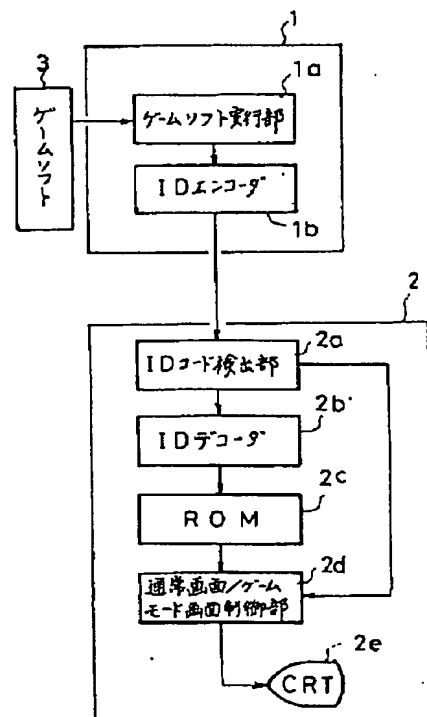
(74) 代理人 弁理士 佐藤 英昭

(54) 【発明の名称】 テレビゲームシステム

(57) 【要約】

【目的】 ゲームを行なう際のゲーム画面の画質を自動調整することの出来るテレビゲームシステムを提供する。

【構成】 ゲーム機から出力されるビデオ信号にゲーム機から出力された信号であることを示す識別信号を付加する識別信号付加手段と、前記ゲーム機から出力されるビデオ信号に付加された識別信号を判別する識別信号判別手段と、その識別信号判別手段による判別結果に応じてテレビジョン装置の画面に出力される映像の画質の調整を行なう画質調整手段とを備えたテレビゲームシステムである。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 ゲーム機と、そのゲーム機に接続されるテレビジョン装置とからなるテレビゲームシステムにおいて、前記ゲーム機から出力されるビデオ信号にゲーム機から出力された信号であることを示す識別信号を付加する識別信号付加手段と、前記ゲーム機から出力されるビデオ信号に付加された識別信号を判別する識別信号判別手段と、その識別信号判別手段による判別結果に応じてテレビジョン装置の画面に出力される映像の画質の調整を行なう画質調整手段とを備えたことを特徴とするテレビゲームシステム。

【発明の詳細な説明】

【 0 0 0 1 】

【産業上の利用分野】 この発明は、ゲーム画面の画質を自動調整することの出来るテレビゲームシステムに関するものである。

【 0 0 0 2 】

【従来の技術】 図 4 は、従来のテレビゲームシステムの構成を示すブロック図である。図において、1 はゲーム機、2 はゲーム機 1 に接続されるテレビジョン装置である。このような従来のテレビゲームシステムでは、ゲームを行なうものが自らの好みに合わせてテレビジョン装置の輝度調整用ボリュームや明るさの調整用ボリュームを操作し、テレビゲームを行なう際の画質の調整を行なっている。

【 0 0 0 3 】

【発明が解決しようとする課題】 従来のテレビゲームシステムは以上のように構成されているので、テレビゲームを行なう際にテレビジョン装置の輝度調整用ボリュームや明るさの調整用ボリュームを操作し調整を行なわない場合、ゲーム画面の輝度やコントラストが過度に大きくなり、ゲームを行なう者の目の疲れやそれが過度になり発作などを招来する問題点があった。

【 0 0 0 4 】 本発明は上記のような問題点を解消するためになされたもので、ゲームを行なう際のゲーム画面の画質を前記のような過度な輝度やコントラストとならないように自動調整することの出来るテレビゲームシステムを提供することを目的とする。

【 0 0 0 5 】

【課題を解決するための手段】 本発明に係るテレビゲームシステムは、ゲーム機と、そのゲーム機に接続されるテレビジョン装置とからなるテレビゲームシステムにおいて、前記ゲーム機から出力されるビデオ信号にゲーム機から出力された信号であることを示す識別信号を付加する識別信号付加手段と、前記ゲーム機から出力されるビデオ信号に付加された識別信号を判別する識別信号判別手段と、その識別信号判別手段による判別結果に応じてテレビジョン装置の画面に出力される映像の画質の調整を行なう画質調整手段とを備えたことを特徴とするものである。

【 0 0 0 6 】

【作用】 本発明におけるテレビゲームシステムは、ゲーム機から出力されるビデオ信号に識別信号付加手段により付加された識別信号を基にゲーム機から出力されるビデオ信号であることを識別信号判別手段により判別し、もし、ゲーム機から出力されたビデオ信号と判別した場合はテレビジョン装置の画面に出力されるゲーム映像の画質を過度な輝度やコントラストとならないように自動的に調整するように作用する。

【 0 0 0 7 】

【実施例】 以下、本発明の一実施例を図について説明する。図 1 は、本実施例のテレビゲームシステムの構成を示すブロック図である。図 1 において図 4 と同一または相当の部分については同一の符号を付し説明を省略する。図において、3 はゲーム機 1 に装着される ROM カードなどに格納されているゲームソフト、1 a はゲームソフト 3 を実行するゲームソフト実行部、1 b はゲーム機 1 から出力されるビデオ信号であることを示す ID コードを符号化し、ゲームソフト 3 を基に生成されたビデオ信号に付加する ID エンコーダである。

【 0 0 0 8 】 2 a はビデオ信号に付加された ID コードを検出する ID コード検出部、2 b は ID コード検出部 2 a により検出した ID コードをデコードする ID デコーダ、2 c は ID デコーダ 2 b によりデコードした ID コードに対応してコントラスト設定データや輝度設定データなどが格納された ROM である。図 2 は、ROM 2 c に ID コードに対応して格納されているコントラスト設定データや輝度設定データの構成を示している。図 1 に戻り、2 d は CRT 2 e に出力される画面を通常の画面あるいはゲームモード画面に調整する通常画面／ゲームモード画面制御部である。

【 0 0 0 9 】 次に動作について説明する。図 3 は本実施例のテレビゲームシステムの動作を示すフローチャートである。テレビジョン装置 2 で通常のテレビ番組やビデオ映画を鑑賞した後、テレビゲームを行なう際には、従来ではテレビゲームを行なうたびにコントラスト設定データや輝度設定データの調整を必要に応じて自らの好みに合わせて調整していたのに対しこれらの調整が自動的に行なわれる。すなわち、まずゲーム機 1 から送られてきたビデオ信号であることを示す ID コードが、ビデオ信号に付加されているか否かを判定するために、ビデオ信号の所定の位置に付加されている ID コードを検出したか否かを判断する（ステップ S 1）。

【 0 0 1 0 】 ID コードを検出したときには、図 3 に示す ROM 2 c に格納されているコントラスト設定データや輝度設定データを読み出す（ステップ S 2）。そして、さらにステップ S 2 で読み出したコントラスト設定データや輝度設定データにより、通常画面／ゲームモード画面制御部 2 d によりゲームの映像が写し出されている CRT 2 e の画面のコントラストや輝度を調整する

(ステップS3)。この場合、コントラスト設定データや輝度設定データは、ゲームの映像が写し出されている画面のコントラストや輝度が、通常のテレビ番組やビデオ映画を鑑賞する場合に比べ低くなるような値となっており、ゲーム画面のコントラストや輝度は前記コントラスト設定データや輝度設定データに応じて低いものとなる。

【0011】このようにして画面のコントラストや輝度が調整された状態でテレビゲームが終了し、続いて再度通常のテレビ番組やビデオ映画を鑑賞すると次のようになる。すなわち、ステップS1ではゲーム機からのビデオ信号であることを示すIDコードを検出できなくなる。従って、ステップS4に進み、前記ステップS3で調整された画面のコントラストや輝度を決めていた前記コントラスト設定データや輝度設定データが解除され、通常のテレビ番組やビデオ映画を鑑賞する際にそれまで調整用ボリュームにより設定されていたコントラストや輝度のレベルになる。

【0012】

【発明の効果】以上のように本発明によれば、テレビゲ

10

20

ームを行なうときには画質が過度な輝度やコントラストにならないように自動的に調整され、ゲームを行なう者による画質の調整が不要となる効果がある。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の一実施例によるテレビゲームシステムの構成を示すブロック図である。

【図2】本発明の一実施例によるテレビゲームシステムにおけるROMに格納されたコントラスト設定データや輝度設定データの構成を示す説明図である。

【図3】本発明の一実施例によるテレビゲームシステムの動作を示すフローチャートである。

【図4】従来のテレビゲームシステムの構成を示すブロック図である。

【符号の説明】

1 ゲーム機

1b IDエンコーダ(識別信号付加手段)

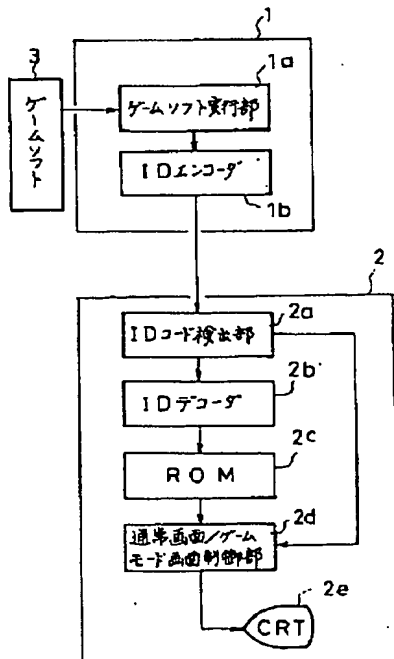
2 テレビジョン装置

2a IDコード検出部(識別信号判別手段)

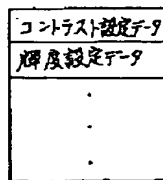
2b IDデコーダ(識別信号判別手段)

2d 通常画面/ゲームモード画面制御部(画質調整手段)

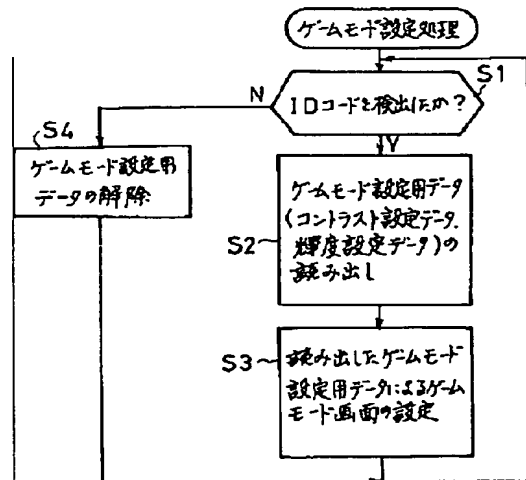
【図1】



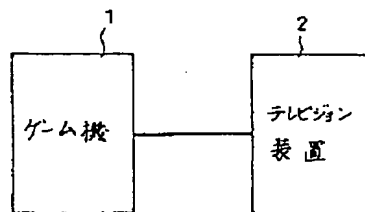
【図2】



【図3】



【図4】



THIS PAGE BLANK (USPTO)